ZIELONY MECENAT 3.0

Edukacja, prototypowanie i testowanie cyfrowych wspólnot wsparcia dla artystów wizualnych

2026

MECENAT 3.0

Toolkit dla artystów wizualnych

Jak budować wspólnoty wsparcia, widoczność i ekonomię sztuki w sieci

Fundusze Europejskie

Dofinansowane przez Unię Europejską

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY

Przedsięwzięcie finansowane w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności (KPO) ze środków Unii Europejskiej – NextGenerationEU w ramach Inwestycji A2.5.1 „Program wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju”.

MECENAT 3.0

SPIS TREŚCI

Rozdział 1. Mecenat 3.0 projektowanie systemu 3

Rozdział 2. Modele współpracy 6

Rozdział 3. Narracje Web3 i widoczność 10

Rozdział 4. Prototypowanie i testowanie 13

Rozdział 5. Sztuka jako wspólnota Web3 17

Rozdział 6. Zieloność i dostępność 20

Glosariusz 24

Przykładowe scenariusze 26

ROZDZIAŁ 1

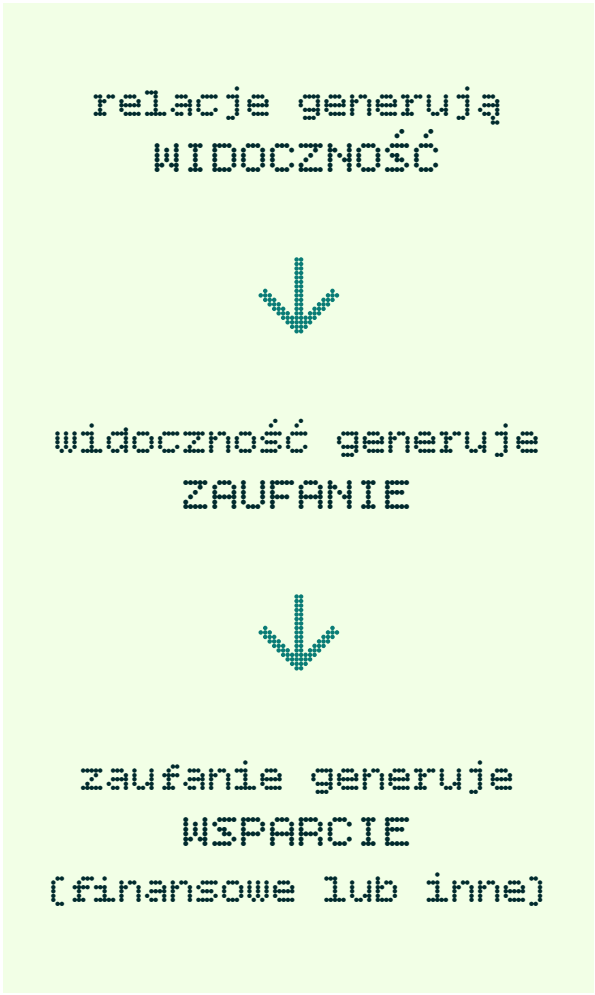
MECENAT 3.0 PROJEKTOWANIE SYSTEMU

Od patrona do sieci

Historia mecenatu to nie tylko historia pieniędzy. To historia relacji i władzy.

Patron decyduje, kto tworzy.
Instytucja decyduje, kto dostaje środki.
Platforma decyduje, kto jest widoczny.

Każdy z tych modeli ma jedną wspólną cechę, a mianowicie ktoś kontroluje dostęp. Mecenat 3.0 w Web3 przesuwa ten punkt ciężkości. Nie polega na tym, że filtr znika, ale zaczynasz go współprojektować.



Wokół koncepcji Mecenatu 3.0 pojawiają się pojęcia, takie jak NFT, DAO, blockchain, Web3, to narzędzia do zarządzania współwłasnością, automatyzacji zasad (np. podziału zysków), budowania trwałych relacji poza jedną platformą. Jeśli ich nie znasz, zobacz glosariusz na końcu, on pomoże je lepiej zrozumieć.

Zamiast jednego źródła wsparcia mamy rozproszoną sieć powiązań, która działa razem, tworząc nową infrastrukturę. To nie jest jedynie zmiana technologiczna. Technologie są tylko narzędziami, które umożliwiają pewien typ relacji, który jest bardziej rozproszony, bardziej współtworzony, mniej zależny od centrum.

jeśli nie masz społeczności
→ DAO nic nie zmienia

jeśli nie masz narracji
→ NFT się nie sprzeda

jeśli nie masz zaufania
→ smart contract nie pomoże

**Technologia wzmacnia to,
co już istnieje, jednak,
jeśli relacje nie istnieją,
technologia ich nie stworzy.**

Mecenat 3.0 nie jest typową kolejną platformą, trendem ani czystą technologią. To zmiana logiki działania. Pytanie nie brzmi „kto mnie wesprze?", a „jak zaprojektować system, który zainicjuje wsparcie?"

W praktyce wsparcie ma co najmniej trzy wymiary.

1.

Wsparcie finansowe

czyli to, co najłatwiej policzyć: sprzedaż, granty, zlecenia → dają nam ciągłość i stabilizację

2.

Wsparcie relacyjne

czyli ludzie: kolektywy, kuratorzy, osoby wspierające, publiczność, która wraca → dają nam skalę, nie działamy w izolacji

3.

Wsparcie symboliczne

czyli to, czego nie da się kupić bezpośrednio: zaufanie, reputacja, kontekst, marka osobista → dają wiarygodność

Narzędzie: Mapa Twojego Mecenatu

Narysuj tabelę. W każdej kolumnie wypisz wszystko, co realnie Cię dziś wspiera.

Nie, że jakby było idealnie.
Nie jakby mogło być potencjalnie.
Tylko faktycznie.

finansowe	relacyjne	symboliczne

ZADAJ SOBIE TRZY PYTANIA:

1. **Gdzie jest nadmiar?**
2. **Gdzie jest luka?**
3. **Co zależy tylko ode mnie?**

Większość osób odkrywa, że działa prawie wyłącznie w jednej kolumnie.

Kim jest odbiorca, od publiczności do relacji

Jednym z najważniejszych przesunięć w Mecenacie 3.0 jest zmiana roli odbiorcy. Odbiorcy nie są jednolitą masą, tylko zbiorem różnych kontekstów. Zaczynamy myśleć o:

- współtwórcach
- współodpowiedzialnych.

Jednak ten model wcale nie jest łatwiejszy, ponieważ wymaga:

- rezygnacji z kontroli
  bo inni współtworzą
- pracy z niepewnością
  bo relacje wymagają czasu
- otwartości na różne
  poziomy zaangażowania.

Sama widoczność bez systemu nie generuje wsparcia, a zbudujesz go poprzez dokładanie kolejnych elementów.
Jednorazowy sukces ≠ działający system.

Jeśli masz coś wynieść z tego rozdziału operacyjnie, potrzebujesz tylko trzech elementów, żeby zacząć.

Punkt wejścia

jedno miejsce, gdzie ktoś
może Cię spotkać (strona, profil)

Powód, żeby zostać

nie tylko pokaz pracy, ale proces,
pytanie lub napięcie

Możliwość działania

coś, co ktoś może zrobić
(odpowiedzieć, zapisać się,
wesprzeć, współtworzyć)

Jeśli którykolwiek z tych elementów nie istnieje

→ nie masz jeszcze systemu, tylko obecność.

ROZDZIAŁ 2

MODELE WSPÓŁPRACY

W kontekście Mecenatu 3.0 to wsparcie nie pojawia się w relacjach ogólnych, tylko w relacjach zorganizowanych. Nie budowanie kontaktów jest tutaj kluczowe, ale długotrwałe relacje oparte na wymianie i wzajemnym wpływie w ekosystemie zależności. Najtrwalszy kapitał w sztuce nie ma formy materialnej.

Cztery poziomy współpracy

W praktyce większość środowisk artystycznych funkcjonuje na jednym z czterech poziomów. Problem polega na tym, że często nazywają je inaczej niż faktycznie w nich działają.

NETWORKING

To wymiana informacji i obecność w tym samym obiegu.

Spotkania, wydarzenia, social media.

Relacja jest luźna, nie ma zobowiązań, bywa instrumentalna.

Networking daje widoczność, ale nie daje stabilności.

ALLIANCE
SOJUSZ

Pojawia się koordynacja działań.

Wspólne wydarzenia, współdzielone komunikaty.

Każdy działa jeszcze osobno, ale zaczyna się synchronizacja na danym poziomie.

Sojusz zmniejsza chaos, ale nadal nie tworzy wspólnej infrastruktury.

PARTNERSHIP
PARTNERSTWO

Tu zaczyna się realna współpraca.

Pojawia się współdzielenie zasobów, wspólne projekty, podział ról.

Decyzje są negocjowane, ale struktura nadal jest częściowo rozdzielona.

Partnerstwo pozwala tworzyć rzeczy większe niż indywidualne działania.

COALITION
KOALICJA

To poziom, na którym zaczyna działać Mecenat 3.0.

Nie chodzi już tylko o współpracę, ale o wspólną odpowiedzialność, wspólne decyzje, wspólną strukturę.

Działamy jako wspierający się i odpowiedzialny za siebie system.

Koalicja jest wymagająca, ale to ona generuje najbardziej trwałe wsparcie.

Jak przejść poziom wyżej

Networking → Alliance	zaczynasz koordynować działania (np. wspólne komunikaty, wydarzenia)
Alliance → Partnership	zaczynasz współdzielić zasoby (czas, przestrzeń, kontakty)
Partnership → Coalition	zaczynasz współdecydować i współodpowiadać (np. wspólny budżet, wspólne decyzje)

Jeśli nie zmienia się sposób podejmowania decyzji → nie zmienia się poziom współpracy.

Community capacity — czy jesteście w stanie działać?

No niestety wspólnota, do której dążymy, nie istnieje tylko dlatego, że są ludzie. Istnieje wtedy, kiedy ma zdolność działania, a na tę zdolność składają się cztery elementy:

- kompetencje (czy ktoś wie, co robi)
- zasoby (czas, przestrzeń, narzędzia)
- relacje (czy ludzie sobie ufają)
- procesy (jak podejmowane są decyzje).

Brak któregokolwiek z tych elementów powoduje, że wspólnota się rozpada lub pozostaje na poziomie deklaracji. I to jest moment, w którym wiele inicjatyw artystycznych się zatrzymuje, ponieważ mają energię, ale nie mają struktury.

Narzędzie: Szybki test capacity

Zadaj sobie (lub wspólnej grupie) cztery pytania:

1. **Czy wiemy, kto za co odpowiada?**
2. **Czy mamy dostęp do realnych zasobów (nie tylko pomysłów)?**
3. **Czy decyzje są podejmowane w sposób zrozumiały dla wszystkich?**
4. **Czy mamy sposób rozwiązywania konfliktów?**

Jeśli na dwa z nich odpowiadasz „nie”

→ nie masz jeszcze wspólnoty operacyjnej.

Skala nie wynika z liczby osób, tylko z jakości połączeń między nimi.

Modele działania w praktyce

Kolektyw

Najczęściej pojawiający się model. Działa na zasadzie współtworzenia i współodpowiedzialności, ale często bez jasno określonej struktury.

Siłą kolektywu są elastyczność, różnorodność, brak sztywnej hierarchii. Słabością są rozmyta odpowiedzialność, przeciążenie najbardziej aktywnych osób, co powoduje, że z czasem zaczyna się rozpadać.

Klaster

To już nie jedna grupa, tylko sieć grup i podmiotów.

Zobacz globalny **Art Cluster.**

Przykładowy model: artysta, kurator, instytucja, badacz, organizacja, gdy wszyscy działają w powiązaniu. Klaster zdecydowanie zwiększa przepływ wiedzy i zasobów, umożliwia większe projekty, łączy lokalność z większą perspektywą. Jednak wymaga stałej koordynacji i wspólnych celów i strategii, bez których staje się tylko znowu luźną siecią kontaktów.

Mikroinstytucja

To moment, w którym kolektyw zaczyna działać jak instytucja, nawet jeśli formalnie nią nie jest. Pojawiają się program, regularność działań, rozpoznawalna tożsamość.

Przykładowy model:

galeria = przestrzeń = społeczność = = laboratorium wydarzeń i edukacji

Jest bardziej stabilny, ale wymaga większej odpowiedzialności i zarządzania.

Polilog i konflikt

czyli to, co zwykle się pomija

W wielu projektach artystycznych istnieje niepisana zasada „wszyscy się zgadzamy" i to jest jedna z głównych przyczyn stagnacji.

Model polilogu zakłada coś innego:

- wiele głosów
- brak jednej dominującej narracji
- napięcie jako element procesu.

Konflikt nie jest błędem systemu, pod warunkiem, że nie jest ignorowany, ale dajemy sobie przestrzeń na różnicę i jasne zasady rozmowy, brak przymusu zgody, by współpraca nie stała powierzchowna.

Narzędzie: Projektowanie wspólnoty

Zamiast pytać „kogo zaprosić?”, zadaj trudniejsze pytanie:

„kogo świadomie nie zapraszam i dlaczego?”

Wprowadź jedną osobę, która pełni rolę „oponenta”

(np. ktoś z innej dziedziny)

Brak struktury zawsze stworzy ukrytą hierarchię.

Procesy i decyzje, tam większość projektów się rozpada.

Najczęstsze problemy

- decyzje podejmowane nieformalnie
- brak jasnych ról i celu
- przeciążenie jednej osoby
- brak follow-upu.

Rozwiązania nie są skomplikowane, to nie jest biurokracja:

- określenie ról (nawet tymczasowych)
- spisanie zasad (choćby w 1 dokumencie)
- check-iny krótkie, ale regularne spotkania lub rozmowy (indywidualne lub zespołowe), służące wymianie informacji, feedbackowi, budujące zaangażowanie, by każdy wiedział, w jakim miejscu jesteście
- domykanie tematów, nie pozostawianie spraw w zawieszeniu.

Jeśli masz coś wynieść z tego rozdziału:

- **sprawdź, na jakim poziomie współpracy naprawdę jesteś**
- **oceń swoją „capacity” (czy możecie działać, nie tylko chcieć działać)**
- **zdecyduj, czy chcesz zostać tam, gdzie jesteś, czy przejść poziom wyżej.**

Mecenat 3.0. zaczyna działać dopiero na poziomie koalicji

ROZDZIAŁ 3

NARRACJE WEB3 I WIDOCZNOŚĆ

Widoczność jest jednym z najbardziej mylących pojęć w obiegu sztuki cyfrowej. Najczęściej sprowadza się ją do zasięgu, liczby osób, które coś zobaczyły. W praktyce to niewiele mówi o realnym działaniu projektu.

Widoczność nie polega na byciu widzianym. Polega na byciu obecnym tam, gdzie:

- powstają relacje
- zapadają decyzje
- krąży wartość
- pojawia się ruch.

Można mieć duży zasięg i brak wsparcia. Można działać w małej skali i mieć stabilny system. Różnica nie wynika z liczby odbiorców, tylko z jakości połączeń między nimi.

Widoczność ≠ zasięgi
Widoczność = bycie obecnym

Antywzorzec widoczności

publikujesz

↓

ktoś widzi

↓

nic się nie dzieje

Własne narzędzia, jak strona, newsletter, Discord, struktury wspólnotowe, wymagają więcej pracy i rozwijają się wolniej, ale pozwalają budować system, który nie jest zależny od jednej platformy. W praktyce nie chodzi o wybór jednej z tych dróg. Kluczowe jest zaprojektowanie przepływu między nimi w widoczności wydarzeń, dyskusji, pomysłów.

Mecenat 3.0 zaczyna się tam, gdzie pojawia się powtarzalny ruch. Ruch to sytuacja, w której ludzie:

- wracają
- reagują
- rozmawiają
- zapraszają innych.

Web3 marketing
publikujesz

↓

ktoś wchodzi

↓

coś robi

↓

wraca

↓

zaprasza innych

Najlepszy marketing to sytuacja, w której ktoś mówi o Twoim projekcie bez Ciebie.

Trzy silniki napędzające ruch w Web3, które zadziałają też w sztuce

1. Curiosity

ciekawość, pytanie uruchamia wejście

2. Process

pokaż proces zamiast gotowego efektu, ludzie angażują się w to co się dzieje, nie w to co jest zamknięte

3. Ownership

poczucie udziału i nie chodzi tu tylko o własność typu NFT, ale o wpływ, dostęp, udział, aby ktoś poczuł, że to jest „trochę jego" → tutaj najwyższy poziom oddania kontroli innym przez ich współ-decydowanie przykładowo o projekcie, dziele, wydarzeniu, ale i tworzenie największego zaangażowania.

10 zaangażowanych osób > 1000 przypadkowych

1 rozmowa > 10 postów

1 wspólny projekt > 1 kampania

Narracja nie opis

Narracja nie jest dodatkiem do projektu. Nie jest tekstem „o pracy".

Jest mechanizmem, który pozwala projektowi istnieć w obiegu. W Web3 jej rola rośnie, bo często nie ma instytucji, która nadaje znaczenie. Narracja przejmuje tę funkcję. To przez narrację ktoś rozumie, dlaczego coś powstało, czy chce się zatrzymać i czy widzi dla siebie miejsce w tym, co robisz.

Wiele projektów zatrzymuje się na poziomie komunikatu, po prostu informuje, co się wydarzyło lub co zostanie zrobione. Narracja zaczyna się dopiero wtedy, kiedy pojawia się powód i kierunek.

Dlatego **manifest, misja czy statut** nie powinny być traktowane jako formalność. Ich rola jest praktyczna, ponieważ **pomagają podejmować decyzje**. Manifest nie opisuje projektu, tylko określa napięcie, które go napędza. Misja wyznacza zakres działania to, co robisz, ale też to, czego świadomie nie robisz. Statut (nawet nieformalny) ustala zasady współpracy i odpowiedzialności.

Narzędzie: Manifest 3 zdań

Zamiast rozbudowanego opisu sprowadź wszystko do 3 zdań:

1	2	3
Co robisz	**Dlaczego to jest potrzebne**	**Kogo to dotyczy**
konkret	napięcie	zaproszenie

TEST: Czy ktoś po przeczytaniu wie, czy chce wejść z Tobą w relację?

Nie jest w stanie zdecydować?

→ narracja jest zbyt ogólna, nie zapadnie na dłużej w pamięć

Storytelling jako pętla

W środowisku Web3 storytelling nie kończy się na opowieści. Jego funkcją jest prowadzenie do działania. W Mecenacie 3.0 potrzebujesz trzech momentów:

Wejście to pierwszy kontakt, czyli coś, co zatrzymuje uwagę. Napięcie to sytuacja, w której odbiorca rozumie, że dzieje się coś więcej niż tylko prezentacja pracy. Przejście to możliwość działania, przykładowo zapisania się, odpowiedzi, współtworzenia, wsparcia. Dlatego warto myśleć o narracji nie jako o liniowej historii, ale jako o pętli. Projekt generuje pytanie lub problem, pokazuje proces jego eksploracji i jednocześnie pozostawia otwarte wejście dla innych.

Na poziomie operacyjnym ten rozdział sprowadza się do trzech pytań, które powinny być obecne w każdym projekcie:

- gdzie ktoś mnie spotyka
- dlaczego chce się zatrzymać
- i co może zrobić dalej.

Jeśli którykolwiek z tych elementów nie jest zaprojektowany, narracja nie działa jako system, ale pozostaje komunikatem. Komunikaty nie budują wspólnoty.

Nie promuj się, ale kuratoruj własną obecność

Widoczność nie polega na byciu wszędzie, tylko na byciu znaczącym tam, gdzie jesteś. Myśl o sobie jak o kuratorze własnej narracji, tego co pokazujesz, kiedy milczysz, jakie konteksty tworzysz wokół pracy. Nadmiar komunikacji rozmywa sens, a precyzja go wzmacnia.

Błąd „Muszę być wszędzie”.

ROZDZIAŁ 4

PROTOTYPOWANIE I TESTOWANIE

Prototypowanie pozwala wyjść poza poziom koncepcji, ale nie wymaga od razu perfekcji stworzenia pełnej wersji finalnej, gdy jeszcze nie wiadomo, jak pomysł zadziała. W tym rozdziale mamy już bardziej zaawansowane procesy i narzędzia, ale technologia nie jest celem. Technologia jest tutaj środowiskiem eksperymentu. Jest narzędziem do myślenia i testowania.

Nie musisz umieć programować, żeby zacząć. Musisz nauczyć się testować.

Vibe coding

Jedną z największych zmian ostatnich lat jest to, że tworzenie doświadczeń cyfrowych przestaje wymagać klasycznego kodowania. Wokół AI i narzędzi no-code pojawiło się pojęcie vibe coding, rozumiane jako praca bardziej intuicyjna, iteracyjna i oparta na dialogu z narzędziem. Nie wymaga technicznej znajomości programowania. Artystom i kuratorom pozwala myśleć o prototypie jak o szkicu przestrzeni, relacji albo doświadczenia, a nie jak o „projekcie IT".

Myślisz: „chcę minimalistyczną stronę wystawy z ciemnym tłem, możliwością przechodzenia między pracami i sekcją współtworzenia procesu". AI lub narzędzie generuje pierwszą wersję, którą:

• testujesz • zmieniasz • rozwijasz

Ten „vibe", kierunek, atmosfera i doświadczenie są ważniejsze niż techniczna perfekcja.

Do czego vibe coding sprawdza się najlepiej

Nie do budowania ogromnych platform od zera, ale do:

- prototypowania stron projektów
- testowania wystaw online
- tworzenia prostych platform wspólnotowych
- budowania landing page'y
- szkicowania interakcji i narracji
- szybkiego sprawdzania pomysłów.

Vibe coding nie eliminuje myślenia projektowego. Po prostu skraca dystans między pomysłem a działającą wersją. Nie chodzi o automatyczne generowanie gotowych projektów. Najlepiej działa wtedy, gdy pokazujesz kierunek, sprawdzasz rezultat, poprawiasz i uczysz się, jak precyzyjniej opisywać doświadczenie, które chcesz stworzyć. W praktyce oznacza to, że kompetencją przyszłości nie będzie tylko programowanie, ale umiejętność projektowania relacji między pomysłem, narzędziem i odbiorcą.

W tradycyjnym modelu najpierw długo planujesz, potem produkujesz, a dopiero na końcu pokazujesz efekt. W modelu prototypowym pokazujesz bardzo wcześnie, nawet jeśli projekt jest niepełny. Dzięki temu szybciej widzisz, czy odbiorcy rozumieją narrację, czy sposób poruszania się jest intuicyjny i czy doświadczenie ma energię, która zatrzymuje ludzi na dłużej.

Typy przestrzeni cyfrowych

Kolejnym sposobem na prototypowanie i testowanie są przestrzenie cyfrowe, jednak tutaj nie każde narzędzie działa dobrze dla każdego projektu. Szybkie porównanie kilku przykładowych pokazuje, że wybór zależy od:

• rodzaju sztuki • sposobu oglądania • budżetu • czasu • doświadczenia odbiorcy.

Narzędzie	Najlepsze dla	Największa siła	Największe ryzyko
Matterport	instalacje i przestrzenie	realizm	brak narracji
Kunstmatrix	klasyczne wystawy	czytelność	sterylność
Metasteps	doświadczenia narracyjne	immersja	chaos
Exhibbit / VirtualArtGallery	szybkie publikacje	prostota	ograniczona indywidualność

Matterport

najlepiej sprawdza się wtedy, gdy ważna jest sama przestrzeń i atmosfera miejsca. Platforma działa jak spacer 3D po realnym wnętrzu, przypomina Google Street View przeniesione do galerii.

Metasteps

działa bardziej jak interaktywne doświadczenie niż klasyczna galeria. Pozwala prowadzić odbiorcę przez przestrzeń jak przez historię. Wymaga jednak większego projektowania przestrzeni i ścieżki użytkownika.

Kunstmatrix

działa bardziej jak cyfrowy white cube. Pozwala szybko tworzyć uporządkowane wystawy z wygodnym oglądaniem prac i opisów. Mniej „immersyjny", ale bardziej funkcjonalny.

Exhibbit / VirtualArtGallery

dobre na szybkie wystawy, nastawione na prostotę i szybkie publikowanie. Ich siłą jest niski próg wejścia i łatwość udostępniania.

Największym błędem przy wyborze narzędzia jest myślenie wyłącznie wizualne. Artyści często pytają: „co wygląda najlepiej?", podczas gdy ważniejsze pytanie brzmi: „jakiego doświadczenia potrzebuje ten projekt?". Innego środowiska wymaga wystawa oparta na atmosferze przestrzeni, innego projekt narracyjny, a jeszcze innego szybkie portfolio. Dobre narzędzie nie jest najbardziej efektowne technologicznie, raczej najbardziej adekwatne do sposobu, w jaki odbiorca ma wejść w projekt i przez niego przejść.

Najlepsze testy zaczynają się wtedy, gdy przestajesz tłumaczyć projekt.

3 scenariusze technologiczne

W praktyce większość projektów działa w jednym z trzech modeli.

1 Modelowana przestrzeń 3D

jest najbardziej elastyczna,
ale najbardziej wymagająca

- Blender / Cinema4D / Maya
- Unity / Three.js / Unreal

daje pełną kontrolę nad światem i interakcją

2 Digital twin (realna przestrzeń)

czyli skanowanie istniejącego miejsca

- Matterport
- kamery 360
- spacery 3D

najlepsze dla dokumentacji i zachowania atmosfery

3 Fotogrametria + przestrzeń 3D

to hybryda dobra dla rzeźby i obiektów

- modele tworzone ze zdjęć
- później umieszczane w przestrzeni cyfrowej

pozwala zachować fizyczność obiektów

Narzędzie: Test 3 odbiorców

Pokaż swój prototyp trzem różnym osobom:

- jednej ze środowiska sztuki
- jednej spoza środowiska
- jednej, która dobrze porusza się cyfrowo.

Nie tłumacz projektu od razu. Obserwuj:

- gdzie klikają najpierw
- gdzie się zatrzymują
- czego nie rozumieją
- czy wiedzą, co zrobić dalej.

Zapisz tylko trzy rzeczy:

- co działa intuicyjnie
- co powoduje zagubienie
- co najbardziej zapamiętali.

Najważniejsze co warto wynieść z tego rozdziału o prototypowaniu i testowaniu w Mecenacie 3.0 dotyczy zmiany sposobu myślenia:

- projekt nie musi być skończony, żeby zacząć działać
- technologia nie musi być perfekcyjna, żeby zbudować relacje
- odbiorca nie jest „ostatnim etapem”, ale częścią procesu testowania.

Prototyp nie jest „wersją roboczą”.

ROZDZIAŁ 5

SZTUKA JAKO WSPÓLNOTA WEB3

Dotychczasowe badania nad Web3 w kontekście sztuki koncentrowały się głównie na aspektach rynku sztuki, ekonomii NFT (kolekcjonerstwo, handel, spekulacja), rzadziej natomiast analizowały aspekt współtwórczy i relacyjny, czyli to, w jaki sposób decentralizacja może zmieniać relacje pomiędzy artystą, uczestnikiem i dziełem.

Blockchain i NFT nie są same w sobie artystyczne, lecz umożliwiają eksperymenty ze współautorstwem i transparentnością.

Decentralizacja Web3 i nowa partycypacja odbiorców aktywuje pytania, wyzwania oraz ograniczenia:

- Czy uczestnictwo w Web3 rzeczywiście jest bardziej demokratyczne, czy tylko pozornie zdecentralizowane?
- Jak techniczne reguły (smart kontrakty) mogą stać się nową formą kuratorstwa?
- Co z ryzykiem obniżenia jakości lub zbyt dużej liczby dzieł „cryptosztuki", co może prowadzić do inflacji i trudności w selekcji wartościowych projektów?

Smart kontrakty jako „kuratorzy"

W tradycyjnym modelu artystycznym kurator lub instytucja są odpowiedzialni za decyzje. W projektach Web3 część tych zasad może zostać zapisana bezpośrednio w smart kontrakcie, np. przez samych twórców dzieła.

Wtedy system określa:

- kto może ingerować
- jakie działania są możliwe
- jak rozdzielane są prawa, ale także przychody.

Smart kontrakt staje się więc czymś więcej niż technologią płatności. Pełni rolę zestawu zasad organizujących dzieło i wspólnotę.

To ma ogromną zaletę:

- przejrzystość
- trwałość reguł
- możliwość weryfikacji procesu.

Jednocześnie pojawia się ryzyko. Raz wdrożony kontrakt trudno zmienić, dlatego źle zaprojektowany system może utrwalać błędy lub nierówności.

Ekonomia uczestnictwa

Web3, dzięki technologii blockchain i tokenizacji, pozwala uczestnikom stać się współwłaścicielami cyfrowych artefaktów. NFT (non-fungible tokens) mogą reprezentować nie tylko gotowe dzieła sztuki, ale także ich fragmenty, wersje. Właśnie dlatego NFT stały się czymś więcej niż „cyfrowym certyfikatem". Mogą reprezentować:

- własność
- dostęp
- możliwość współtworzenia
- udział w rozwoju projektu.

Ekonomia zaczyna opierać się na uczestnictwie, a nie wyłącznie na zakupie gotowego efektu.

Layered NFT

Jednym z najciekawszych modeli Web3 jest layered NFT, czyli warstwowa struktura dzieła. Nie istnieje tutaj jeden „zamknięty obraz". Poszczególne elementy pracy funkcjonują jako osobne warstwy, które mogą być współposiadane lub modyfikowane przez różnych uczestników. Zarządzanie następuje automatycznie przez smart kontrakt, który pełni rolę niezależnego kuratora i gwarantuje, że wszystkie zmiany są równoprawne i nieodwracalne. Smart kontrakt tworzy „historię dzieła" w sposób dosłownie zapisany w blockchainie.

Przykładowo:

- jedna osoba posiada tło
- inna kolorystykę
- inna fragment animacji lub obiektu.

Efekt końcowy nie jest stały. Zmienia się wraz z decyzjami uczestników.

To radykalnie przesuwa pojęcie autorstwa:

- dzieło staje się procesem
- współautorzy zostawiają trwały ślad
- estetyka wynika z interakcji, a nie pojedynczej decyzji.

Wolność vs spójność

Im bardziej otwarty system, tym większe ryzyko chaosu. Dlatego decentralizacja nie oznacza braku struktury, przeciwnie wymaga bardzo precyzyjnego projektowania zasad.

Najważniejszy problem dzieł i projektów współtworzonych:

- jak pozwolić uczestnikom ingerować
- ale nie stracić sensu i jakości całości.

Osoba artystyczna / kuratorska nadal odpowiada za:

- logikę systemu
- zakres możliwych zmian
- utrzymanie spójności doświadczenia, aby projekt nie zmienił się w przypadkowy zbiór działań.

Proces, nie efekt końcowy

W projektach Web3 praca nie musi być ukończonym obiektem. Może funkcjonować jako żywy system, który rozwija się w czasie.

Wartość nie wynika wtedy wyłącznie z gotowego efektu, ale z:

- historii zmian
- interakcji uczestników
- procesu współtworzenia.

Narzędzie: Zaprojektuj własny „smart kontrakt" (bez kodowania)

Nie myśl o smart kontrakcie jako technologii blockchain. Pomyśl o nim jako o zestawie zasad, które organizują relacje. To ćwiczenie pomaga oddzielić realną partycypację od pozornego udziału.

Wyobraź sobie, że Twój projekt działa automatycznie i musi sam odpowiadać na pytania:

- kto może wejść
- kto może współtworzyć
- kto podejmuje decyzje
- jak rozdzielane jest wsparcie lub widoczność.

→ Narysuj trzy strefy:

ZAMKNIĘTE decyduje tylko autor	WSPÓŁDZIELONE uczestnicy mają wpływ	OTWARTE system reaguje sam
Elementy, które muszą pozostać spójne: • główna koncepcja • kierunek projektu • podstawowe zasady systemu.	Tu pojawia się realna partycypacja: • wybór wariantów • kolejność narracji • rozwój wybranych elementów • modyfikacje warstw / wersji dzieła.	To przestrzeń emergentna: • interakcje między uczestnikami • zmiany wynikające z aktywności • dane, ruch, historia projektu.

→ Uzupełnij punkty:

1. **Co uruchamia działanie?** (np. zakup, udział, komentarz, współtworzenie)
2. **Co uczestnik otrzymuje?** (np. dostęp, wpływ, możliwość zmiany, udział)
3. **Jakie są zasady?** (np. kto może głosować, co można zmieniać, jakie są granice)
4. **Co dzieje się automatycznie?** (np. podział środków, publikacja, odblokowanie dostępu)
5. **Czego system nie pozwala zrobić?**

Z tego rozdziału zapamiętaj, że Web3 nie jest gotowym rozwiązaniem dla sztuki, ale dostarcza narzędzi do projektowania nowych relacji. Technologia sama nie tworzy wartości. Tworzy ją sposób, w jaki projektujesz system wokół ludzi.

Najważniejsze przesunięcia dotyczą:

- autorstwa
- uczestnictwa
- własności
- wspólnoty.

ROZDZIAŁ 6

ZIELONOŚĆ I DOSTĘPNOŚĆ

Mecenat 3.0 obiecuje otwartość, decentralizację i nowe modele uczestnictwa w kulturze. W praktyce jednak „otwartość" często pozostaje deklaracją, jeśli nie uwzględnimy realnych barier wejścia. Projekt może być dostępny w teorii (bo jest online, globalny i zdecentralizowany), a jednocześnie wykluczający w praktyce. Dostępność nie jest dodatkiem, jest realnym testem kto faktycznie może uczestniczyć.

Najczęstsze wykluczenia w Web3 i Mecenacie 3.0 dotyczą:

- kompetencji technologicznych
- języka
- wymagań sprzętowych
- czasu.

Trzy poziomy dostępności

1. Dostępność technologiczna

To najbardziej oczywisty, ale często źle rozumiany poziom. Nie chodzi tylko o to, czy „da się wejść na stronę", ale czy użytkownik:

- rozumie, co się dzieje (np. czym jest portfel, podpis transakcji)
- potrafi bezpiecznie korzystać z narzędzi
- nie obawia się utraty środków lub danych
- ma sprzęt i łącze umożliwiające udział.

Wiele projektów Web3 zakłada kompetencje, których większość odbiorców po prostu nie ma. Im więcej „niewidzialnej wiedzy" wymagamy na wejściu, tym bardziej zawężamy wspólnotę.

Dobre praktyki:

- tryb „low-tech" (np. dostęp do treści bez konieczności interakcji z blockchainem)
- przewodniki krok po kroku (nie tylko FAQ, ale realne onboardingi)
- symulacje zamiast ryzykownych działań
- minimalizacja liczby kroków wejścia.

2. Dostępność komunikacyjna

Web3 operuje własnym językiem, co dla osób spoza tej bańki jest barierą porównywalną z językiem obcym.

Dostępność komunikacyjna oznacza:

- tłumaczenie nie tylko słów, ale kontekstów
- unikanie żargonu tam, gdzie nie jest konieczny
- budowanie mostów między światami (sztuka ↔ technologia).

Dobre praktyki:

- równoległe warstwy komunikacji (techniczna + narracyjna)
- słowniki pojęć w kontekście projektu
- storytelling zamiast instrukcji
- język inkluzywny i niezakładający wcześniejszej wiedzy.

3. Dostępność strukturalna

To najbardziej niedoceniany poziom. Nawet jeśli ktoś rozumie technologię i język, może nie być w stanie uczestniczyć.

Pytania, które trzeba sobie zadać:

- Czy wymagamy płatnych narzędzi?
- Czy projekt działa tylko na określonych systemach?
- Czy pliki są ciężkie i długo się ładują?
- Czy uczestnictwo wymaga stałej obecności (czas jako bariera)?

Przykład: Wystawa NFT dostępna tylko przez przeglądarkę VR na mocnym komputerze. Formalnie „otwarta", praktycznie dostępna dla niewielkiej grupy.

Dobre praktyki:

- lekka infrastruktura (strony, które działają na słabszych urządzeniach)
- asynchroniczność (uczestnictwo nie wymaga bycia „tu i teraz")
- brak paywalla na poziomie wejścia
- alternatywne formy dostępu (np. wersja tekstowa, audio, mobilna).

Zieloność

Technologie cyfrowe nie są neutralne środowiskowo. Przeniesienie działalności do sieci zmienia typ śladu środowiskowego, ale go nie eliminuje.

Każda interakcja:

- zużywa energię
- korzysta z infrastruktury serwerowej
- generuje emisje (bezpośrednie lub pośrednie).

cyfrowe ≠ niematerialne

Kluczowe obszary Twoich decyzji

Blockchain	Różne sieci mają różne modele konsensusu i zużycie energii. Wybór technologii to decyzja etyczna, nie tylko techniczna.
Hosting i serwery	Lokalizacja i dostawca infrastruktury wpływają na ślad węglowy.
Wielkość plików	Ciężkie wideo, wysokie rozdzielczości, brak optymalizacji, to wszystko to zwiększa zużycie energii po stronie użytkownika i serwera.
Dystrybucja	Streaming vs. pobieranie, decentralizacja vs. centralne serwery, ponieważ każdy model ma inne konsekwencje.
Projektowanie lekkiej infrastruktury	Minimalizm technologiczny jest dobrą strategią środowiskową.

Zieloność jako praktyka projektowa w Mecenacie 3.0

zamiast ciężkiej platformy → **prosta strona + archiwum**

zamiast ciągłego streamingu → **dostęp do materiałów na żądanie**

zamiast wysokiej rozdzielczości → **wersje adaptacyjne**

Napięcie: dostępność vs. zieloność

Te dwa obszary czasem się wspierają (lekkość infrastruktury poprawia dostępność), ale czasem są w konflikcie:

- bogate doświadczenie wizualne ↔ zużycie zasobów
- decentralizacja ↔ efektywność energetyczna
- dostępność globalna ↔ koszty infrastrukturalne.

Rolą projektanta jest świadome zarządzanie napięciem, a nie jego ignorowanie.

Narzędzie: Audyt dostępności i dobrych zielonych praktyk

Lista audytowa

Krok 1.

Wejście użytkownika

Opisz pierwszy kontakt z projektem:

- ile kroków trzeba wykonać?
- jakie narzędzia są wymagane?
- gdzie użytkownik może się zgubić?

Krok 2.

Profil uczestnika

Zdefiniuj trzy osoby:

1. osoba bez doświadczenia technologicznego
2. osoba spoza kręgu językowego projektu
3. osoba z ograniczonym sprzętem/czasem

Dla każdej odpowiedz:

• czy może wejść? • co ją zatrzyma? • co ją zniechęci?

Krok 3.

Analiza infrastruktury

- jakie są największe pliki w projekcie?
- ile czasu ładuje się strona?
- czy działa na telefonie z wolnym internetem?

Krok 4.

Ślad środowiskowy (uproszczony)

Zidentyfikuj:

- czy używasz blockchaina i jakiego typu?
- gdzie hostujesz projekt?
- które elementy są najbardziej zasobożerne?

Krok 5.

Redesign

Tu pojawia się realna partycypacja:

- jedną poprawiającą dostępność technologiczną
- jedną poprawiającą komunikację
- jedną redukującą ślad środowiskowy.

GLOSARIUSZ

ANALYTICS	Zbieranie danych o tym, jak odbiorcy korzystają z projektu. Pomaga podejmować decyzje oparte na realnym zachowaniu, a nie założeniach.
API	Mechanizm komunikacji między różnymi systemami. Umożliwia łączenie narzędzi i budowanie bardziej złożonych projektów.
ASSETS	Zasoby cyfrowe używane w projekcie, jak obrazy, modele, dźwięki, teksty. To materiał, z którego budowane są doświadczenia artystyczne.
BLOCKCHAIN	Rozproszony system zapisu danych, który zapewnia trwałość i przejrzystość. W sztuce działa jako infrastruktura dla własności, relacji i ekonomii.
DAO	Forma organizacji oparta na współdzielonych zasadach i decyzjach, często wspieranych technologicznie. Nie chodzi tylko o głosowania, ale o projektowanie procesu, kto ma wpływ, jak zapadają decyzje i kto ponosi odpowiedzialność. W sztuce DAO może działać jako eksperymentalna mikroinstytucja.
DECENTRALIZACJA	Rozproszenie władzy, kontroli i odpowiedzialności w systemie. Nie oznacza braku struktury, ale jej zmianę: z jednego centrum → do wielu punktów decyzyjnych. W Mecenacie 3.0 decentralizacja dotyczy relacji, a nie tylko technologii.
DOSTĘP	Możliwość wejścia do systemu oraz udziału w jego kształtowaniu. Obejmuje dostęp do treści, relacji i procesów decyzyjnych.
FORMAT	Struktura, która określa sposób prezentacji i działania projektu. Wpływa na to, co jest możliwe, a co zostaje wykluczone.
MVP	(Minimum Viable Product) Najprostsza działająca wersja projektu, która pozwala go przetestować. W sztuce może oznaczać minimalną formę wystawy lub doświadczenia.
NETNOGRAFIA	Metoda badania społeczności działających w internecie poprzez obserwację ich zachowań, języka i interakcji. Pozwala zrozumieć, jak naprawdę funkcjonują wspólnoty cyfrowe, nie na poziomie deklaracji, ale praktyki. Może być używana do analizy odbiorców, kolektywów i ekosystemów sztuki online.

NFT	Cyfrowy zapis własności lub uczestnictwa, który może reprezentować dzieło, dostęp lub relację, w zależności od tego, jak został zaprojektowany. Jego znaczenie wynika z kontekstu i wspólnoty, nie z samej technologii.
PARTYCYPACJA	Udział w procesie wykraczający poza odbiór, obejmuje wpływ, współtworzenie i współodpowiedzialność. To fundament działania wspólnot w Mecenacie 3.0.
PIPELINE	Uporządkowany proces od tworzenia do publikacji i aktualizacji projektu. Pozwala przejść od pojedynczych działań do systemowego działania.
PLATFORMA	Środowisko, w którym sztuka funkcjonuje techniczne i społeczne jednocześnie. W Web3 jest częścią systemu relacji, a nie tylko narzędziem publikacji.
PROTOTYP	Wstępna wersja projektu pozwalająca sprawdzić jego działanie w praktyce. W toolkicie traktowany jako narzędzie myślenia i testowania.
RUNTIME	Środowisko, w którym projekt jest uruchamiany i doświadczany przez odbiorcę. To moment, w którym praca staje się doświadczeniem.
SMART KONTRAKT	Zasady zapisane w kodzie, które automatycznie realizują ustalone działania, np. podział przychodów. Umożliwia budowanie zaufania bez pośredników.
WEB3	Model internetu oparty na rozproszonej własności i współtworzeniu. Umożliwia budowanie relacji i ekonomii poza centralnymi platformami.
WIDOCZNOŚĆ	Możliwość bycia tam, gdzie powstają relacje i zapadają decyzje. Zależy od dostępu, języka i obecności w odpowiednich kontekstach.

PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE

Scenariusz 1.

Od zera do wspólnoty z systemem

Sytuacja wyjściowa 3–5 artystów, którzy:

- działają osobno
- okazjonalne współprace
- brak stałej widoczności
- brak wspólnego modelu finansowego.

Cel:

- **stworzyć wspólną narrację**
- **zbudować podstawową wspólnotę**
- **uruchomić pierwszy przepływ wsparcia.**

Etap 1. wspólny punkt wejścia

→ jedno miejsce (IG / strona)

→ jedna narracja (manifest 3 zdań)

Etap 2. widoczność procesu

→ nie tylko same prace, ale wspólne decyzje, eksperymenty, konflikty

Etap 3. pierwszy ruch wspólnoty

→ zaproszenie do komentarza, następnie współdecydowania i współtworzenia

Etap 4. pierwszy model wsparcia

→ wypuszczenie małej współtworzonej edycji, mikro-patronat z dostępem do udziału

Kluczowe, że nie zaczynasz od pieniędzy, ale zaczynasz od relacji i procesu.

Scenariusz 2.

Wystawa cyfrowa jako ekosystem

Sytuacja wyjściowa chcesz zrobić wystawę online:

- masz prace
- nie masz publiczności.

Typowy błąd:

tworzysz przestrzeń 3D
publikujesz link
brak ruchu.

Nowe podejście (Mecenat 3.0)

Etap 1. przed wystawą

- ✓ budujesz narrację
- ✓ pokazujesz proces
- ✓ tworzysz napięcie.

Etap 2. w trakcie wystawy

- ✓ dodatkowe wydarzenia / oprowadzania
- ✓ zmiany w przestrzeni
- ✓ odpowiedź na reakcje.

Etap 3. po wystawie

- ✓ dostęp do archiwum
- ✓ uruchomienie możliwości wsparcia
- ✓ wpływ i pomysły na kontynuację projektu.

Element monetyzacji:

- dostęp premium
- edycje kolekcjonerskie
  (mogą nie być częścią wystawy, ale zupełnie osobne prace, artefakty)
- współtworzenie procesu i kontynuacji.

Scenariusz 3.

Stwórz własny scenariusz

Zaczynasz od małego ruchu.

System buduje się w czasie.

Regularność > skala.

MECENAT 3.0

Toolkit dla artystów wizualnych

Jak budować wspólnoty wsparcia, widoczność i ekonomię sztuki w sieci

Toolkit powstał z wykorzystaniem własnych badań i praktyk z obszaru Web3, digital humanities, projektowania wspólnot, narracji cyfrowych i prototypowania doświadczeń online.

Sformułowania typu „artysta" czy „kurator" (także w liczbie mnogiej) stosuje się w toolkicie w sposób inkluzywny, w celu uproszczenia redakcji, bez określania i bez odnoszenia się do płci, tożsamości bądź samostanowienia poszczególnych osób.

Ten toolkit nie kończy procesu.
Ma go uruchomić.

Koncepcja i opracowanie merytoryczne: Mira Skrudlik

Opracowanie graficzne: Dominika Goncerz-Filipowska

Data publikacji: luty 2026

Licencja: CC BY-NC-SA 4.0
Publikacja udostępniona na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 4.0

Możesz udostępniać i wykorzystywać ten materiał do celów edukacyjnych i niekomercyjnych z podaniem autorstwa.

Fundusze Europejskie | Rzeczpospolita Polska | Dofinansowane przez Unię Europejską | KRAJOWY PLAN ODBUDOWY

Toolkit jest częścią projektu „Zielony Mecenat 3.0: Edukacja, prototypowanie i testowanie cyfrowych wspólnot wsparcia dla artystów wizualnych". Przedsięwzięcie finansowane w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności (KPO) ze środków Unii Europejskiej – NextGenerationEU w ramach Inwestycji A2.5.1 „Program wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju".